



湖北盛天网络技术股份有限公司

2024 年年度报告摘要

证券代码：300494

证券简称：盛天网络

公告编号：2025-009

二〇二五年四月

一、重要提示

1. 本年度报告摘要来自年度报告全文，为全面了解本公司的经营成果、财务状况及未来发展规划，投资者应当到证监会指定媒体仔细阅读年度报告全文。
2. 所有董事均已出席了审议本报告的董事会会议。
3. 中审众环会计师事务所（特殊普通合伙）对本年度公司财务报告的审计意见为：标准的无保留意见。
4. 本报告期会计师事务所变更情况：公司本年度会计师事务所由大华会计师事务所（特殊普通合伙）变更为中审众环会计师事务所（特殊普通合伙）。
5. 公司计划不派发现金红利，不送红股，不以公积金转增股本。
6. 公司简介

股票简称	盛天网络	股票代码	300494
股票上市交易所	深圳证券交易所		
联系人	董事会秘书	证券事务代表	
姓名	王俊芳	张柯	
办公地址	武汉市东湖新技术开发区光谷大道 77 号金融港 B7 栋 9-11 楼		
传真	027-86695525		
电话	027-86655050		
电子信箱	IR@shengtian.com		

二、报告期内主要业务和产品简介

盛天网络是国内领先的场景化数字娱乐平台，多年来公司深入布局数字娱乐场景，凭借丰富的行业经验和精准的产品定位，构建了跨场景的平台、内容和服务体系，发展出IP运营、游戏运营、互联网广告和增值业务等主营业务。

（一）公司主要产品和服务

1. 游戏业务

公司通过多种形式为用户提供丰富的游戏内容。公司游戏内容来源广泛，包括但不限于以IP改编游戏、独立发行、联合研发、定制开发、联合运营等方式向用户提供的内容。凭借公司在游戏行业丰富的内容布局，2023年7月，公司在由中国音像与数字出版协会指导，中国音数协游戏工委、伽马数据和上海汉威信恒展览有限公司联合主办的“2023中国数字内容产业资本峰会”中以企业竞争力S级评价入选《2023年上市游戏企业竞争力报告》，亦荣获“2023中国数字内容产业资本峰会白马奖”。2024年11月，凭借多个经典IP及丰富运营经验，公司成为数字IP应用工作委员会首批委员单位。

公司近年来不断引进优秀产品并推动精品游戏出海。2024年上半年，公司发行的首款动作PVP游戏《星之翼》上线即获iOS商店推荐，并占据TapTap推荐榜前三，上线初期海外宣发还未开启便吸引了大量玩家体验，Steam端在仅有中文版本的情况下，最高位居日本地区Steam畅销榜第9。公司旗下

Paras工作室代理的独立游戏《活侠传》凭借细腻的武侠文本及优秀的游戏玩法吸引了海内外玩家的广泛关注，口碑与销量双高，上线两小时便冲至Steam热销榜TOP2，并成功跻身韩国热销前七，在海外刮起武侠国风热潮，也展现了在IP改编方面的潜力。此外，公司还与多家海外顶尖开发商及相关机构建立了紧密的合作关系。未来公司将持续深化游戏全球化发展战略，挖掘中华文化元素，力争打造更多精品游戏，进一步提升游戏实力及文化输出，为全球玩家带来更丰富、更精彩的游戏体验。

按照来源方式划分，公司涉及的游戏内容主要如下：

（1）IP改编游戏方式

公司在IP改编游戏方面采取了多元化的策略，成功获取了包括《生死格斗5》《三国志11》《真三国无双6》《真·三国无双 8》等重量级游戏IP。公司通过IP引进、IP授权、IP监修等IP运营模式参与了一系列重要游戏产品，包括《三国志2017》《三国志·战略版》《真·三国无双霸》《真·三国无双 天下》等作品。这些游戏不仅继承了原IP的经典元素，同时也融入了创新的游戏机制和特色，为玩家带来了全新的体验。2024年8月，《真·三国无双 天下》获得国家新闻出版署发放的移动及客户端进口游戏版号。

（2）独立发行、联合研发、定制开发方式

2021年公司成立独立游戏发行工作室Paras，志在发掘更多更好的独立游戏并推向海外市场。目前Paras工作室已具备成熟的本地化服务能力，可以提供多国语言翻译、技术及测试支持以及美术支持。Paras工作室在2023年服务客户覆盖全球多个国家的游戏研发工作室，新增签约游戏9个，帮助游戏扬帆海内外，代表作包括《神州志：西游》《轮回修仙路》等。2024年，Paras工作室的重点项目《活侠传》在第二季度成功上线，并广受玩家好评，在2024年年度国产买断制游戏销量排行榜上位列第九。跨平台发行策略将公司游戏业务从PC平台延伸至主机平台，覆盖更广泛的玩家群体，多元化的发行渠道，也使得公司能够更好地服务于全球玩家，提供更加丰富和个性化的游戏体验。

2021年以来，公司成立了游戏发行子公司武汉盛天游戏网络科技有限公司，专注游戏发行，并陆续投资多家游戏公司布局游戏研发。盛天游戏将持续扩大与游戏开发者的深入合作，通过联合研发或者定制开发的模式锁定优质的内容资源。公司在报告期内发行上线的产品有《潮灵王国：起源》（潮酷盲盒冒险卡牌手游，获评2023游戏茶馆金茶奖最佳休闲游戏）、《星之翼》（机甲美少女GVGlike格斗竞技游戏）、《剑与骑士团》（S+多端冒险卡牌RPG手游）、《零域幻想》（以神话传说为背景的新式国风卡牌小程序游戏）等。

（3）联合运营方式：公司以联合运营的方式运营众多游戏，联合运营主要在易乐玩平台实现。公司全资子公司天戏互娱参与《三国志2017》的全球联合运营。

重要的游戏产品介绍如下：

在IP改编游戏方面，主要产品是《三国志战略版》《三国志2017》《真·三国无双天下》三款游戏。

《三国志·战略版》：基于经典三国游戏《三国志13》IP开发的现象级SLG产品，子公司天戏互娱参与监修，灵犀互娱负责开发和发行。根据伽马数据发布的《全球移动游戏市场中国企业竞争力报告》，《三国志·战略版》2020年游戏全球收入破10亿美元，2021年中国内地市场国产移动游戏流水排名第4名。该游戏于2021年上半年登陆港澳台、东南亚及韩国、日本地区，在东南亚市场，其总收入位居中国手游收入前20之内，其收入增长量位居东南亚市场全球游戏第6名；在韩国市场，2021年其总收入位居中国手游收入第4名；在日本市场，2021年居于日本市场新游流水第4名、手游收入第12名。2021年该游戏的海外发行的成功，进一步强化了该游戏在SLG品类的市场地位。根据移动市场情报平台SensorTower发布的《中国手游出海盘点报告》，《三国志·战略版》在2021-2024年均进入中国手游在海外App Store + Google Play收入的TOP30榜单中，排名分别为第14位/第12位/第21位/第28位。

图 1：《三国志·战略版》游戏



资料来源：公司官网

《三国志 2017》：基于经典三国游戏《三国志 11》IP 开发的实时多人在线策略手游，公司参与 IP 引进，并联合 360、凯撒文化、阿里、英雄互娱等厂商开发运营。游戏截止 2021 年度累计流水超 50 亿元。曾获得星耀 360 “年度最受期待游戏奖”、腾讯应用宝 “年度新锐游戏奖”、中国音数协游戏工委 “2017 年度十大最受欢迎移动网络游戏”、2017 黑石奖 “硬核年度人气游戏”、第十二届金翎奖 “玩家最喜爱的移动网络游戏”。近两年，《三国志 2017》持续稳健运营，整体上继续保持良好的表现，展现了其长线运营的强大生命力。

图 2：《三国志 2017》游戏



资料来源：公司官网

《真·三国无双 天下》：该 IP 游戏是公司在 IP 改编游戏方面又一重点项目。该游戏已于 2024 年 8 月 3 日获得移动端、客户端进口版号，目前处于监修阶段，计划将于近期进行玩家测试、持续补充版本内容和深度，并预计于 2025 年年内正式发行。该游戏系由光荣特库摩正版授权、基于《真·三国无双 8》研发的新无双动作游戏，还原了无双系列特有的割草战斗，玩家可以在广阔的三国战场中体验一骑当千的快感。游戏内提供超多战役地图供玩家尽情驰骋、无拘束战斗，让玩家通过连段追击、自由连招等方式以经典华丽无双大招满屏割草，为玩家带来焕新动作体验。作为重点发行的格斗类游戏，该游戏预计将成为公司长线运营的游戏产品之一。

图 3：《真·三国无双 天下》游戏



资料来源：公司官网

在游戏的独立发行、联合研发、定制开发方面，主要产品是《星之翼》《活侠传》《剑与骑士团》三款游戏。

《星之翼》：融合机甲美少女与经典 GVG 格斗玩法的 3D 竞技游戏《星之翼》于 2024 年第二季度在国内地区首发上线，并于 2024 年 11 月 21 日正式在日本发行，计划于 2025 年在韩国及东南亚地区发行。该游戏以 1V1、2V2 对战为核心玩法，玩家可操纵个性鲜明、战斗风格迥异的机甲少女，通过格斗射击、敏捷操作和战术制定等操作，感受不止于地面的三维战斗体验。游戏以其独特的对战玩法、极致流畅的战斗体验以及丰富多样的角色设定，受到格斗游戏职业选手及大众玩家的一致好评。

《星之翼》在上线初期并未开启海外宣发，便凭借精良的游戏质量吸引了大量海外玩家前来体验并自发搭建日文 wiki 站为游戏宣传，游戏海外热度迅速提升，融入中华文化的游戏角色亦凭借国风形象及中国功夫技能成为海外热门角色。该游戏在日本上线后，在日本市场首月即斩获 Google Play 与 App Store 双榜第二，Steam 日区热销榜前二的成绩。2025 年 4 月，《星之翼》与日本老牌玩具制造企业“株式会社寿屋”旗下 IP“机甲少女《Frame Arms Girl》”开启联动，双方联合推出的“机甲少女 Frame Arms Girl”系列角色“轰雷改”“短剑”“猎刃”等将陆续登录游戏。目前该游戏在日本地区月流水占整体月流水比重已超 60%，标志着公司海外游戏布局也迈入了新的阶段。公司致力于为全球玩家提供高质量的游戏产品，未来将坚持“打造优质游戏、传播中国文化”的理念，进一步拓展海外市场，不断引进及推出优秀的游戏作品，致力于将中国原创 IP 推向世界。

图 4：《星之翼》游戏



资料来源：公司官网

《活侠传》：公司旗下 Paras 工作室代理的独立游戏《活侠传》是近年来少有的武侠题材 RPG，从小人物视角出发讲述不一样的江湖故事。游戏同时具备门派养成、社交等元素，可想办法争取师长好感、影响门派的政策等以达成不同的结局，让玩家体验一个“活”的武侠世界。游戏自曝光以来，以其精湛的设计和深刻的武侠故事文本赢得了业界和媒体的广泛认可，先后荣获了“2022 indie Play 最佳设计”“2022 indie Play 最佳游戏提名”、“金茶奖 2022 年最佳独立游戏”以及“2023 金海豚海峡之星游戏”等奖项。DEMO 上线以来，由于出色的剧情和演出表现，游戏获得了玩家们热情追捧与二次创作，无引导情况下心愿单已超过 10 万。

《活侠传》在 2024 年第二季度正式登陆 Steam 平台，凭借细腻的武侠文本及优秀的游戏玩法吸引了海内外玩家的广泛关注，获得大量好评。该游戏发行后销量口碑双双高企，在 2024 年 Steam 国产买断制游戏销量排行榜上位列第九，并在海外市场也掀起一股武侠国风热潮，在 Steam 韩国区跻身热销榜前七，展示了中国独立游戏在国际市场上的竞争力和影响力。该游戏预计 2025 年会上线 DLC 版本，公司也将持续针对该游戏做二次创作，进行长期运营

图 5：《活侠传》游戏



资料来源：公司官网

《剑与骑士团》：由韩国游戏开发商 Npixel 研发、公司在中国大陆发行的一款 S+多端冒险卡牌 RPG 游戏。游戏运用 UE 引擎描绘了一个奇幻瑰丽的幻想大陆，在这里玩家将作为团长，招募并培养自己的骑士团，收集可变身美少女的格兰武器，挑战神秘诡异的各路 BOSS，解锁隐藏的史诗故事，开启全新冒险。为了让玩家更有代入感地体验游戏，国服融入独特的中华符号，首发推出全新角色“拂晓”，马超、武则天、虞美人、妇好等中国历史人物的英魂也将化身拂晓的格兰武器，与骑士团成员并肩作战，这将为玩家带来独特的文化碰撞与游戏体验。该游戏已于 2024 年 8 月 15 日首发上线。

图 6: 《剑与骑士团》游戏



资料来源：公司官网

游戏服务：游戏电商、游戏加速、个人存储等。除游戏内容外，公司致力于提供多元化的游戏服务产品，以增强玩家体验。在**游戏电商**领域，公司专注于为玩家打造一个安全、高效、稳定的游戏商品交易平台。此外，公司的**火箭加速器**利用边缘计算技术，为 PC 和移动端用户提供专业的游戏加速服务，显著改善了游戏体验中的延迟和掉线问题。同时，针对玩家对存档和配置漫游的需求，公司推出了**比特球云盘**，这是一款具有大容量存储、专线加速和严格隐私保护的成熟云存储产品，支持多副本加密存储与传输，让玩家能够随时随地享受游戏乐趣。

2. 社交业务

公司致力于为用户提供更好的数字娱乐体验，以游戏为核心的社交栖息地，构建基于语音的游戏社交生态，推出“带带电竞 APP”。凭借公司在语音社交方面的经验与理解，在 2023 年又打造了一款积极拥抱 Z 世代的社交娱乐产品“给麦 APP”，并深度融入 AI 创新玩法与功能。

(1) 游戏社交产品“带带电竞”：一款满足“Z 世代”游戏社交需求的 APP，提供游戏社交、陪练、技能分享以及跨屏互动功能。带带电竞作为国内领先的游戏陪练社交平台，以游戏为圈层，以同龄人之间的游戏练习、开黑、语音聊天室等多种趣味娱乐化的互动为纽带，基于技能分享的良好生态，为 Z 世代开启自然的社交通道，让 Z 世代用户轻松社交、快乐游戏，满足了 Z 世代用户的归属感。

AIGC 引领社交陪伴，赋能用户体验。以游戏社交为核心，“带带电竞”正着手研究“AI+社交”场景等多层次场景开拓，推动从智能 NPC 到 AI 虚拟陪伴的社交应用，赋能用户体验，逐步探索娱乐社交业务的潜力与可能。2023 年 7 月，公司与超拟人大模型开发商聆心智能开展合作，拟将人工智能科技与自有娱乐场景有机结合，共同打造、探索 AI+游戏社交互动新场景。

图 7：带带电竞 APP



资料来源：公司官网

(2) AI 音乐社交产品“给麦”：给麦 APP 是公司在 AI 领域（包括绘图类、文本类、音频类、视频类）探索的多模态应用产品，也是音乐社交产品中首家深度融合 AI 应用的音乐交友和创作的平台，旨在为音乐爱好者提供一个集创作、分享、娱乐、互动为一体的线上元宇宙虚拟社交乐园。给麦的多模态 AI 应用与多家头部 AI 企业展开合作。目前给麦在 AI 音乐和翻唱领域成为先行者之一，受到市场上众多忠实用户的喜爱，入选量子位智库发布《2024 年度 AI 十大趋势报告》中“2024 年度最受欢迎的 100 款 AIGC 产品”，以及七麦数据发布《2024 年度实力 AI 产品 App 榜单》第 50 名。

图 8：给麦 APP



资料来源：公司官网

2024 年 2 月，公司“给麦音乐歌声合成算法”的算法备案信息已发布在《国家互联网信息办公室关于发布第四批深度合成服务算法备案信息的公告》中。该算法主要应用于音频合成场景，可以根据用户录制的朗读或唱歌音频，提取用户的音色特征后与指定歌曲合成，生成以用户声音演唱的歌曲音频。2024 年 5 月 26 日，在第七届数字中国建设峰会的数字互动与元宇宙大会上，给麦 APP 荣获第四届数字互动与元宇宙行业创新大赛“最佳元宇宙创作者平台”奖项。

给麦目前处于快速的产品功能迭代阶段，用户量还在持续提升，并在商业化方面获得初步成果。自 2023 年上线以来，给麦不断迭代升级，目前公司已在多模态模型中的情感分析、语音、文字识别等领域实现应用突破，涉及图像、视频、语音、文本等融合内容，推出了包括 AI 歌声进化 1.0、AI 虚拟人 1.0、AI 全民会说唱、AI 翻唱 2.0、AI 写歌系统（+用户音色/AI 歌手音色翻唱）、AI 音乐广场 2.0（音乐 MV 制作/AI 写歌原创音乐榜/话题动态）、AI 图生歌（通过先进的深度学习算法与大模型的图片理解能力，AI 图片写歌技术将静态图像转化成音乐）等多个版本和专题内容，并在 iOS 音乐类排行榜上取得了最高第六的佳绩。

图 9：2024 年给麦 APP 核心功能玩法迭代

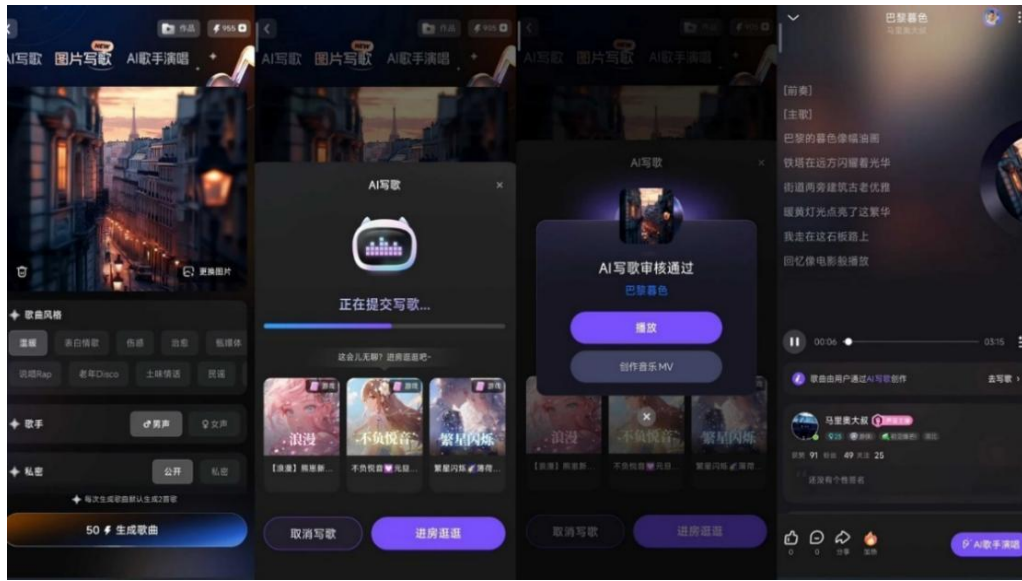


资料来源：公司官网

2025 年 1 月给麦上线“AI 图生歌”和“AI 音乐贺卡”功能。功能包括图像情感识别、智能旋律生成和个性化定制，打破艺术创作边界，开启全新表达方式，让零音乐基础的用户也可以一键实现基于图片内容的音频层次表现，不仅能满足 Z 世代多样化的自我表达需求，更可以应用于品牌宣传、产品展示、情感表达等多个场景。

给麦 APP 的 AI 图片写歌功能，依托先进的深度学习算法与强大的大模型图片理解能力，实现了从静态图像到动人旋律的神奇转化。APP 通过精准分析图片中的色彩、构图、主题等元素，快速捕捉到画面背后的情感基调，进而转化为与之匹配的音乐风格。无论是温馨的家庭合照、浪漫的旅行风景，还是充满活力的生活瞬间，都能在 AI 的魔法下，拥有专属的音乐旋律。

图 10：2025 年 1 月更新给麦 APP AI 图生歌功能



资料来源：公司官网

2025 年 2 月，给麦与 DeepSeek 核心技术深度耦合，结合盛天网络自主研发的 VRACE AI 平台的技术底座支撑，独创性地构建了“星盘-情绪双驱音乐引擎”，推出“AI 占星”功能，将星座文化与 AI 技术结合，以轻量化、趣味性设计提升用户社交粘性。

通过基于给麦情感计算模型对用户性格、兴趣、行为等多维度解析，结合平台的多模态数据处理能力，系统精准构建星座人格化音乐特征库，“AI 占星”功能实现了 12 星座特质与 127 种音乐元素的动态映射，形成具有星座人格化特征的音乐 DNA 图谱。给麦通过自研星盘算法、智能写歌作曲系统与个性化推荐矩阵的协同运作，不仅实现了占星文化与音乐创作的深度耦合，更打造出包含情感计算、内容生成、场景适配三大模块的“情绪科技”解决方案。

图 11：2025 年 2 月更新给麦 APP AI 占星功能



资料来源：公司官网

公司持续关注大模型行业发展动态，以及 AI 技术在应用端的进展，目前公司也正与国内外多家大模型企业积极沟通。

其中在社交方面，公司多模态 AI 应用给麦已在多模态模型中的情感分析、语音、文字识别等领域实现应用突破，在文本与声音的融合功能中已接入包括 DeepSeek、MiniMax 大模型、字节跳动旗下的豆包 AI 工具、月之暗面的 kimi 模型等。展望未来，给麦将继续在 AI 音乐创作方向深耕，为用户提供更便捷、更创新的音乐创作工具，让用户积累更多原创作品，培养更多给麦创作达人。

在 AI 技术的迅猛发展浪潮中，多模态技术正日益成为推动行业发展的关键驱动力。公司未来将持续深入探索其在文本、绘图、音频和视频等多个领域的应用潜力，致力于在娱乐社交和工具属性上实现更深层次的挖掘和创新，成为从智能 NPC 到 AI 虚拟陪伴的社交应用。

3.场景业务

公司场景业务覆盖云端服务场景、线上娱乐场景以及线下场馆场景，围绕平台，公司不断拓展场景价值，并积极探索链接线上线下、构建 XR 线下体验场景。公司拥有的主要平台包括：

（1）线上场景

随乐游云游戏平台：深度融入 XR 领域，持续探索智能座舱等多场景入口。基于易乐游核心服务以及盛天云计算技术构建的新一代云游戏平台，可在手机、电脑、电视、浏览器等多端使用，满足新时代玩家即点即玩的游戏需求。其拥有的“接力玩”“搭手玩”功能，允许用户通过平台转交当前云游戏控制权或多人同时操控控制流，可与社交平台互动，提供丰富的社交游戏互动体验。用户可以通过平台现场组队、寻找游戏伙伴。平台已接入游戏社交、游戏电商服务，受到广大用户的欢迎。目前已在“云游戏+广告”“云游戏+游戏社交&电商服务”“云游戏+试玩发行”等方向开展研究与实践。

2022 年 11 月，公司与 5G+AI+AR 软硬件领跑者 Rokid 签署合作协议，在 XR 领域开展深度合作，当前公司云游戏平台随乐游已率先接入 Rokid 生态。2023 年 3 月，随乐游与 Rokid 共同打造游戏频道，在内容生态持续进行合作的同时，随乐游亦为 Rokid 系列产品打造了符合 AR 用户习惯的专用版本，并在虚拟手柄、游戏存档等方面进行了大量优化和升级。未来公司将通过投资和自我扩容，积极拓展更多的 XR 内容和应用场景，帮助公司在未来新一代互联网技术和 XR 元宇宙实现战略布局。

2023 年 12 月，随乐游率先适配理想汽车车载浏览器，是盛天网络在数字娱乐场景领域的全新尝试。智能座舱的智能化驱动车载显示屏向多屏化、大屏化、智能化、显示技术多元化的方向发展，随乐游针对车机网络环境特别优化了视频编码与传输，并根据车机屏幕尺寸、车载 UI、外设接入进行适配，更好满足车载娱乐场景下的多人同乐的游戏体验。

2024 年第二季度，公司推出了机甲美少女风格的 GVGlike 格斗竞技游戏《星之翼》和 PC 角色扮演类独立游戏《活侠传》，这两款游戏都获得了玩家和媒体的广泛好评。目前，这两款游戏均已经成功登陆公司的随乐游云游戏平台，为玩家带来了全新的游戏体验。2024 年 8 月，公司在中国大陆发行的 S+多端冒险卡牌 RPG 游戏《剑与骑士团》首发上线，云游戏客户端也实现同步上线。

2024 年 8 月，蔚来汽车正式发布智能系统新版本 Banyan 榕 3.0.0。作为车内娱乐体验升级的重要亮点之一，公司随乐游云游戏平台将为蔚来汽车提供云游戏支持、并将在泛娱乐场景生态上开展一系列合作，致力于在车机娱乐场景打造更加丰富和个性化的体验，以满足用户对新能源汽车这一“第二起居室”的期待。目前随乐游云游戏平台已成功与蔚来汽车在售车型实现全面适配，并在双方的通力合作下，对车机游戏场景的网络和交互体验进行了全面优化。为了提供更便捷的游戏体验，随乐游已支持多种手柄外设，更利用自有技术，允许用户通过扫码将手机转换为手柄，在车内享受便捷且流畅的游戏体验。

2024 年 10 月，岚图汽车宣布其全新纯电 SUV 岚图知音正式上市。同时，公司与岚图汽车宣布达成合作，共同推进岚图知音逍遥座舱的泛娱乐化建设，为年轻一代用户带来前所未有的电竞智能座舱新体验，合作内容涵盖游戏社交、音乐社交、推理社交等多个领域。

图 12：随乐游云游戏平台适配新能源汽车移动座舱



资料来源：公司官网

未来，公司将继续发挥在数字娱乐领域的优势，与合作伙伴共同构建一个充满无限可能的超级娱乐空间，推动智能座舱场景的创新与发展。结合公司自研的派对游戏、弹幕互动游戏等，实现 IP 联运互动，为用户打造一个开放、创新、有趣和有益的社交元宇宙世界。

易乐玩游戏平台：易乐玩游戏平台是集合了页游、端游、手游、H5 游戏运营的游戏平台，自 2014 年创立以来，一直为广大玩家提供热门、好玩的精品网络游戏，易乐玩致力于打造多种运营模式，多种游戏形式相结合的多元化网络娱乐平台，通过给用户提供良好的服务，以及对平台的精细化运营，易乐玩聚集了海量游戏用户。2023 年，易乐玩获美团游戏“2023 年度最佳合作伙伴奖”，游戏运营能力获合作方肯定。

（2）线下场景

易乐途数字娱乐平台：易乐途数字娱乐平台是公司专为电竞酒店研发的数字娱乐平台，依托盛天在电竞实体多年的技术积累和运营经验，为电竞酒店提供更专业的解决方案，利用数字技术极大降低

门店人员对客房及电脑终端的管理难度，同时为电竞酒店日常运营提供更丰富有趣的内容。以五端互通，八大模块，打通酒店前台到客房电脑的全链路，从线下到线上链接两者，全面覆盖场所及顾客的使用需求，实现电竞酒店场景的闭环生态。

近年来，随着国内电竞市场的快速发展，电竞与其他产业的融合催生了大量创新业态，“电竞+住宿”衍生出的电竞酒店，即为其中成长最为迅猛的细分市场之一。电竞酒店作为新的酒店业态，拥有中国近 5 亿电竞用户的庞大潜在客户群体，电竞属性已从单一特性，逐渐成为 Z 世代的群体共性。

易乐途已和美团达成战略合作，打通了 OTA、PMS 的全场景数字链路；与腾讯游戏人生携手，通过优质内容为电竞酒店赋能；和 Rokid 达成深度合作，打造线下 XR 应用场景。易乐途以强大丰富的产品矩阵，满足电竞酒店从业者多种需求。开放稳定的平台接口，确保各类第三方服务商稳定接入。覆盖泛娱乐全产业链的合作伙伴，保障电竞酒店内容获取及流量增值，提升电竞酒店日常营收和非房收入，挖掘电竞酒店更广阔的场景价值，助力中国电竞酒店行业进入发展快车道。

图 13：易乐途获得 2024 年电竞酒店生态产业链行业领先品牌



资料来源：公司官网

未来盛天网络将继续加强对新泛娱乐场景的投入及运营，进一步联合产业链上下游，不断拓展服务品类，满足用户电竞、泛娱乐需求，创造感性需求场景，与用户产生更多的行为共振，共创年轻人喜爱的数字娱乐场景。

易乐游网娱平台：易乐游网娱平台是专为网吧等行业设计的一站式解决方案。易乐游完整支持有盘和无盘工作站，并能混合部署，可同时为百万量级的在线 PC 终端提供硬件设备、操作系统、游戏内容等资源的高效配置和管理，广泛服务于网吧等经营服务场所，为百万量级的在线 PC 终端提供高效的硬件、系统和游戏内容管理。平台以其卓越的内容分发能力，为海量用户带来全方面的数字娱乐体验，成为游戏、视频、直播、社交和资讯等互联网服务提供商进行精准营销和广告投放的首选渠道之一。随着新技术的兴起，易乐游正通过云技术升级和边缘计算，为电竞场馆等新兴场景注入新动力，并积极准备迎接云 VR、云 AR 和元宇宙等创新元素。

2024 年 6 月，2024 腾讯游戏人生合作伙伴大会在深圳落幕，盛天网络签约腾讯游戏人生战略合作伙伴，未来双方将继续共同探索数实融合创新路径，携手助力行业发展。作为腾讯多年的合作伙伴，盛天网络旗下产品一直与腾讯游戏人生保持密切合作，相互契合。在电竞实体领域，通过平台服务搭载优质内容的方式，公司与腾讯游戏人生共同为线下场景赋能。

图 14：盛天网络签约腾讯游戏人生战略合作伙伴



资料来源：公司官网

不局限于过去在电竞酒店、网咖等线下场景的运营模式，公司将持续引入 AI 等新质生产力，深化在游戏社交、游戏服务、游戏内容的产业布局，依托游戏产业在前沿科技应用中的身位优势，打通线上场景与线下场景，与腾讯游戏人生一起，共创用户观赛、参与体验的全新内容体验生态，积极探索跨行业、跨领域的互动合作，进一步推动数实融合、创造更多元、更适合 Z 世代玩家的游戏社交、消费空间。

（二）公司的主要商业模式

1. 经营模式

（1）游戏运营

游戏运营主要包括游戏联合运营、游戏发行。

联合运营，指作为游戏发行方或者游戏运营方，利用易乐玩游戏平台或者第三方平台，与行业合作伙伴建立合作关系，共同运营游戏，玩家为游戏充值之后，公司按照约定的比例获得分成。子公司天戏互娱在取得 IP 改编权后，运营模式之一为联合行业内顶尖的研发商和发行商开发精品游戏，并参与联合运营。

游戏发行，是指公司通过自主研发或代理的方式获得游戏产品的运营权，利用自有或第三方渠道发布并运营。公司全面负责游戏的运营、推广与维护，提供游戏上线的推广、在线客服及充值收款统一管理服务，并根据用户和游戏的实时反馈信息，协同研发商对产品进行迭代更新。

（2）IP 运营

IP 运营包括 IP 引进和授权、IP 游戏监修等服务，公司以服务费或者分成形式获得服务报酬。

IP 引进和授权，指公司引进 IP 之后授权其他合作方进行 IP 运营。IP 游戏监修指公司为第三方开发的 IP 游戏提供监修服务以提升 IP 价值。

(3) 互联网广告和增值业务

互联网广告业务是指公司整合自有平台的媒介资源以及搜索引擎、社交平台、直播平台、短视频、垂直媒体平台、门户网站等多种媒介资源和多种传播形式，为全网广告客户提供系统化的营销服务。在公司整合营销体系下，公司可以按照客户要求，提供数字广告、广告代理、PGC 内容策划与制作、MCN 及主播合作内容代运营、电竞赛事和节目制作等个性化服务。

互联网增值业务是指用户在公司游戏、音乐社交等产品中购买虚拟商品或者其他增值服务，公司据此获取收入，同时公司向相关合作方采购服务并支付报酬。

2. 采购模式

公司经营过程中需要对外采购的内容主要为服务器、办公电子设备、带宽以及第三方网络推广服务、游戏 IP、游戏发行权、音频服务等等。在服务器和办公电子设备方面公司稳定与少数主流设备厂商或其代理商合作，保证设备的质量，降低设备采购成本。在电信宽带资源方面采购上，公司从各地的 IDC 资源中优选合作伙伴进行合作，以不高于市场同等价位，获取有质量保证的电信资源。为了更好地为客户提供服务，公司需要采购第三方的媒体资源或者推广服务，公司一般比照市场行情选择主要供应商以合理价格签订年度框架合同。公司同国外知名游戏企业保持长期良好的合作关系，能够获取优质游戏 IP 用于改编和运营，公司视合作形式不同需支付版权金及（或）流水分成。公司从游戏开发商处寻找合适的游戏用于独立发行或者联合运营，并向其支付版权金、预付款、流水分成等。公司向游戏社交平台的合作方采购服务，并支付报酬。

3. 销售模式

目前公司销售活动主要包括互联网广告与增值、游戏运营、IP 运营等类型。

互联网广告与增值业务的客户主要包括网络游戏、搜索、视频等各类企业以及获得兴趣社交服务的个人用户。游戏运营业务的客户主要包括各类游戏研发商、发行商以及广大游戏玩家。IP 运营业务的客户主要各类游戏研发商和发行商。公司客户主要是直接客户，有少数是代理商。公司销售部门直接和客户联系取得订单，经公司内部管理流程批准后同客户签订正式销售合同。

三、主要会计数据和股东情况

1. 主要会计数据

单位：元

	2024 年	2023 年	本年比上年增减	2022 年
营业收入（元）	1,135,706,609.65	1,329,188,117.09	-14.56%	1,658,234,102.80
归属于上市公司股东的净利润（元）	-260,516,616.87	169,347,879.54	-253.84%	222,271,029.17
归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润（元）	-272,134,120.48	160,617,231.45	-269.43%	218,682,709.37
经营活动产生的现金流量净额（元）	-132,777,182.38	269,552,150.49	-149.26%	280,791,044.56
基本每股收益（元/股）	-0.5317	0.3461	-253.63%	0.4545
稀释每股收益（元/股）	-0.5317	0.3457	-253.80%	0.4540
加权平均净资产收益率	-16.51%	10.41%	-26.92%	15.71%
	2024 年末	2023 年末	本年末比上年末增减	2022 年末
资产总额（元）	1,616,178,494.96	1,992,194,203.33	-18.87%	2,058,801,610.16
归属于上市公司股东的净资产（元）	1,440,443,196.46	1,715,413,495.87	-16.03%	1,540,302,685.92

2. 分季度主要会计数据

单位：元

	第一季度	第二季度	第三季度	第四季度
营业收入	253,521,197.27	286,044,245.32	312,848,640.65	283,292,526.41
归属于上市公司股东的净利润	14,242,085.07	-10,174,926.81	-1,621,464.55	-262,962,310.58
归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润	9,843,607.87	-11,940,466.69	-4,285,754.03	-265,751,507.63
经营活动产生的现金流量净额	-84,364,421.47	-31,521,724.50	-34,201,475.25	17,310,438.84

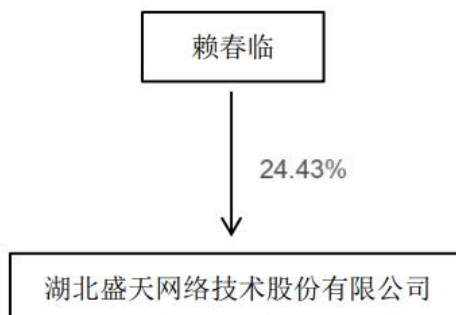
3. 普通股股东和表决权恢复的优先股股东数量及前 10 名股东持股情况表

单位：股

报告期末普通股股东总数	57,582	年度报告披露日前一个月末普通股股东总数	52,309	报告期末表决权恢复的优先股股东总数	0	年度报告披露日前一个月末表决权恢复的优先股股东总数	0	持有特别表决权股份的股东总数（如有）	0
-------------	--------	---------------------	--------	-------------------	---	---------------------------	---	--------------------	---

前 10 名股东持股情况（不含通过转融通出借股份）						
股东名称	股东性质	持股比例	持股数量	持有有限售条件的股份数量	质押、标记或冻结情况	
					股份状态	数量
赖春临	境内自然人	24.43%	119,808,000	89,856,000	不适用	0
中国民生银行股份有限公司—华夏中证动漫游戏交易型开放式指数证券投资基金	其他	1.63%	8,003,947	0	不适用	0
香港中央结算有限公司	境外法人	1.26%	6,198,559	0	不适用	0
郑文涌	境内自然人	0.74%	3,644,580	0	不适用	0
邝耀华	境内自然人	0.59%	2,880,000	2,160,000	不适用	0
中国工商银行股份有限公司—金鹰科技创新股票型证券投资基金	其他	0.53%	2,579,940	0	不适用	0
上海浦东发展银行股份有限公司—国泰中证动漫游戏交易型开放式指数证券投资基金	其他	0.45%	2,214,440	0	不适用	0
冯威	境内自然人	0.44%	2,147,125	0	不适用	0
湖北盛天网络技术股份有限公司—2022 年员工持股计划	其他	0.41%	2,031,460	0	不适用	0
焦露萍	境内自然人	0.34%	1,651,100	0	不适用	0
上述股东关联关系或一致行动的说明	无					

4. 以方框图形式披露公司与实际控制人之间的产权及控制关系



四、重要事项

（一）报告期内利润构成的重大变动

报告期内，公司有序开展各项主营业务，影响公司利润变动的主要原因如下：

本期内公司资产减值损失发生额为 2.71 亿元，其核心原因一方面是由于公司全资子公司上海天戏互娱网络技术有限公司经营情况发生了较大变化，已上线产品收入出现下滑，报告期内新上线产品《剑与骑士团》流水表现不及预期，并且一款筹备中的 IP 游戏产品《大航海时代：海上霸主》原计划在报告期内推出，但基于市场环境动态以及产品多轮测试，公司与合作伙伴经友好协商后决定终止该联合开发发行项目。

另一方面，公司在报告期内发行的格斗类游戏《星之翼》和独立游戏《活侠传》在上线后，均获得了国内及海外玩家的喜爱，取得较好成绩。但公司也有部分前期寄予厚望的新游戏如《剑与骑士团》等发行收入流水情况不及预期，拉新引流时前期市场推广成本较高，使得公司游戏业务成本上升，出现发行收入无法覆盖发行成本的情况。除此之外，公司对《剑与骑士团》等游戏在 2024 年末的预付分成款进行了减值测试并计提了减值准备；对《零域幻想》等在 2024 年末的游戏资产进行了减值测试并计提了减值准备，使得公司利润出现明显下滑。

（二）2025 年工作规划

2025 年，公司将继续秉持“科技赋能场景，让娱乐更有趣”的战略使命，深度把握 AI、虚拟现实等技术变革带来的产业机遇，以 AI 驱动内容创新与场景拓展为主线，构建“应用层突破 + 模型层深耕 + 基建层夯实”的三维发展布局。公司将坚持内生增长与外延拓展双轮驱动，在聚焦游戏、社交等核心业务内生发展的同时，积极探索与游戏、社交、AI 应用、IP、AR/VR 等领域优质企业的并购投资机会，通过资本运作整合产业链资源，强化技术协同效应，加速构建由科技深度赋能的泛娱乐产业生态闭环。

2025 年，公司将紧跟 AIGC、虚拟现实等新技术变革下带来的产业机遇，全速推进 AI+ 的应用战略，坚持科技赋能场景，让娱乐更有趣。具体而言，将重点开展以下工作：

1. 全力推进 AI 战略，探索 AI 应用层的创新拓展

公司将依托 VRACE AI 平台的多模态生成能力，深度融合游戏与社交场景，加速 AI 应用的玩法创新落地。公司将充分利用以 DeepSeek 为代表的开源模型及自研 VRACE AI 平台的能力，进一步赋能 AI 游戏和游戏社交场景，在虚拟陪伴、游戏内容生成、玩家行为分析、智能客服等多个领域展开多项尝试。在游戏领域，探索更多 AI+ 社交游戏领域的游戏原生应用落地，并深化 AI 工具在内容创作的效率优化；在社交领域，持续迭代给麦 APP 的 AI 音乐创作与虚拟陪伴功能，探索 AI 虚拟人分身、情绪计算等前沿技术，构建“AI+ 社交+ 娱乐”的闭环生态。

2. 加大 AI 模型层和基建层建设力度

公司将进一步强化 VRACE AI 平台的自主研发能力，重点突破 AI 美术、语音、文本生成的行业专属模型，提升内容生产效率与质量，探索全面覆盖相关娱乐内容生产全链条的路径。同时，加大公司 AI 基建层的建设力度，并依托盛天云的边缘计算网络与 GPU 智算节点，优化 AI 推理效率，构建低延迟、高并发的算力底座，支撑云游戏、VR/AR 等实时交互场景的扩展，降低技术应用门槛，为行业生态繁荣贡献力量。

3. IP 游戏深度挖掘，加速游戏出海

公司将深化与光荣特库摩等国际 IP 方的合作，围绕《三国志》《真·三国无双》等核心 IP，开发更多衍生品类与跨媒介内容，延长 IP 生命周期。同时，加速 IP 改编游戏《真·三国无双 天下》以及原创 IP 游戏《星之翼》等重点产品的全球发行，通过云游戏技术实现多端适配，结合本地化运营策略提升海外市场份额。此外，公司将通过 Paras 工作室持续挖掘优质独立游戏，利用 AI 技术优化海外发行效率，打造“中国故事+全球玩法”的精品游戏矩阵，推动中华文化 IP 的全球化传播。

4. 以技术赋能内容，探索泛娱乐出海

公司将加强在游戏社交、音乐社交等泛娱乐领域的深入创新，基于 VRACE AI 平台提供的多模态 AI 技术，赋能公司旗下各泛娱乐应用的玩法创新，深度挖掘海外市场用户的本地化需求，重点突破泛娱乐领域的全球化场景应用。

湖北盛天网络技术股份有限公司董事会

2025 年 4 月 25 日